

PENGEMBANGAN PERMAINAN “BINTANG ADALAH AKU” (*STAR IS ME*) UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DIRI (*SELF – AWARENESS*)
ANAK USIA 5 – 6 T AHUN

(Studi Karya Inovatif di Bojongsari, Kota Depok)

2020



Disusun Oleh:

FARAH FARITSA RUWANDA

1615162195

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

PENGEMBANGAN PERMAINAN “BINTANG ADALAH AKU” (*STAR IS ME*) UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DIRI (*SELF-AWARENESS*) ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

(Studi Karya Inovatif Di Bojongsari, Kota Depok)

2020

Farah Faritsa Ruwanda

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan permainan “Bintang adalah aku” (*Star is me*) untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) anak usia 5 – 6 tahun, 2) meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun dengan melibatkan anak secara aktif, 3) mempermudah guru ataupun orang tua untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*). Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di Bojongsari, Kota Depok. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media selaku *expert judgement* dan 4 orang anak berusia 5 – 6 tahun. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran yang disebut Permainan “Bintang adalah aku” (*Star is me*). Berdasarkan uji coba dengan ahli media permainan “Bintang adalah aku” (*Star is me*) masuk dalam kategori sangat layak dengan presentase yang didapat sebanyak 87,5%, sedangkan penilaian yang didapat saat wawancara dengan anak yaitu 100% maka permainan ini masuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai yang didapat setelah melakukan uji coba maka permainan “Bintang adalah aku” (*Star is me*) sangat layak dijadikan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) pada anak usia 5 – 6 tahun.

Kata kunci: Kesadaran diri (*self-awareness*), Permainan “Bintang adalah aku” (*Star is Me*), anak usia 5 – 6 tahun

THE DEVELOPMENT OF THE GAME "BINTANG ADALAH AKU" (STAR IS ME) TO IMPROVE SELF-AWARENESS OF CHILDREN AGE 5 - 6 YEARS OLD

(Study of Innovative Work in Bojongsari, Depok City)

2020

Farah Faritsa Ruwanda

ABSTRACT

This study aims to: 1) Develop the game "Bintang adalah aku" (Star is me) to increase self-awareness for children aged 5 - 6 years, 2) increase self-awareness in children aged 5 - 6 years by involving children actively, 3) making it easier for teachers or parents to increase self-awareness. This study uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. This research was conducted in Bojongsari, Depok City. The subjects of this study were material experts and media experts as judgmental experts and 4 children aged 5-6 years. The object of this research is a learning medium called the "Bintang adalah aku" game (Star is me). Based on trials with game media experts "Bintang adalah aku" (Star is me) is included in the very feasible category with a percentage obtained as much as 87.5%, while the assessment obtained during interviews with children is 100%, this game is included in the category. very worthy. Based on the scores obtained after doing the trial, the game "Bintang adalah aku" (Star is me) is very suitable as a game that can be used to increase self-awareness in children aged 5-6 years.

Keywords: Self-awareness, "Bintang adalah aku" Game (Star is Me), children aged 5 - 6 years

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Permainan "Bintang adalah aku" (*Star Is Me*) untuk Meningkatkan Kesadaran Diri (*Self – Awareness*) Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Mahasiswa : Farah Faritsa Ruwanda

No. Registrasi : 1615162195

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Tanggal Ujian : 13 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Hikmah, MM, M.Pd

NIP. 1974112008012005

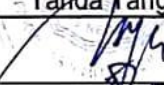
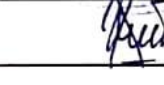



Dosen Pembimbing II



Dra. Yenina Akmal, M.Hum

NIP. 195607151983032002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Dosen Penguji I)****		25 Agustus 2020
Dr. Sri Wulan, M.Si (Dosen Penguji II)****		25 Agustus 2020

Catatan :si

- * : Dekan FIP
- ** : Pembantu Dekan I
- *** : Ketua Jurusan/Program Studi
- **** : Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Farah Faritsa Ruwanda

No. Registras : 1615162195

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN “BINTANG ADALAH AKU” (STAR IS ME) UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DIRI (SELF-AWARENESS) ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendir, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari-Agustus 2020
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggungjawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,


Farah Faritsa Ruwanda



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FARAH FARITSA RUWANDA
NIM : 1615162195
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Alamat email : farahfrwnd@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERMAINAN "BINTANG ADALAH AKU" (STAR IS ME)
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN DIRI (SELF-AWARENESS) ANAK
USIA 5-6 TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 September 2020

Penulis

(FARAH FARITSA R.)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan baik jasmani maupun rohani sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dan telah membawa umatnya dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Dengan segala rahmat, kasih sayang, serta kemudahan dari Allah SWT kepada peneliti. Maka peneliti mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian pengembangan karya inovatif dengan judul “Pengembangan Permainan Bintang adalah aku (*Star is Me*) untuk Meningkatkan Kesadaran Diri (*self – Awareness*) Anak Usia 5 – 6 tahun.”

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi. Tanpa bantuan, bimbingan, kritikan, masukan, serta motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada beberapa pihak.

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati Wahyu, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku

pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, serta Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan izin penelitian dalam proses penyelesaian proposal penelitian.

Kedua, kepada Ibu Hikmah, MM, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan semangat serta arahan terkait penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Dra. Yenina Akmal, M.Hum selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan serta melakukan pengoreksian terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Ketiga, kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama duduk di bangku kuliah.

Keempat, kepada seluruh teman-teman mahasiswa khususnya Pipop, Salma, Firda, Venita, Bella, dan Pipeh yang sedang melakukan penelitian juga untuk menyelesaikan studi. Peneliti ucapkan terima kasih karena telah meluangkan waktu untuk berdiskusi terkait buku, penulisan, dan lain-lain.

Lebih khusus, ucapan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan motivasi dan doa terbaik kepada peneliti. Ibu yang tiada hentinya bersujud di pertiga malam untuk mendoakan peneliti, agar peneliti sehat dan tetap semangat untuk menyelesaikan studi. Kepada keluarga yaitu kakak-

kakak dan keponakan-keponakan yang tiada hentinya memberikan semangat kepada peneliti.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Agustus 2020

Farah Faritsa Ruwanda



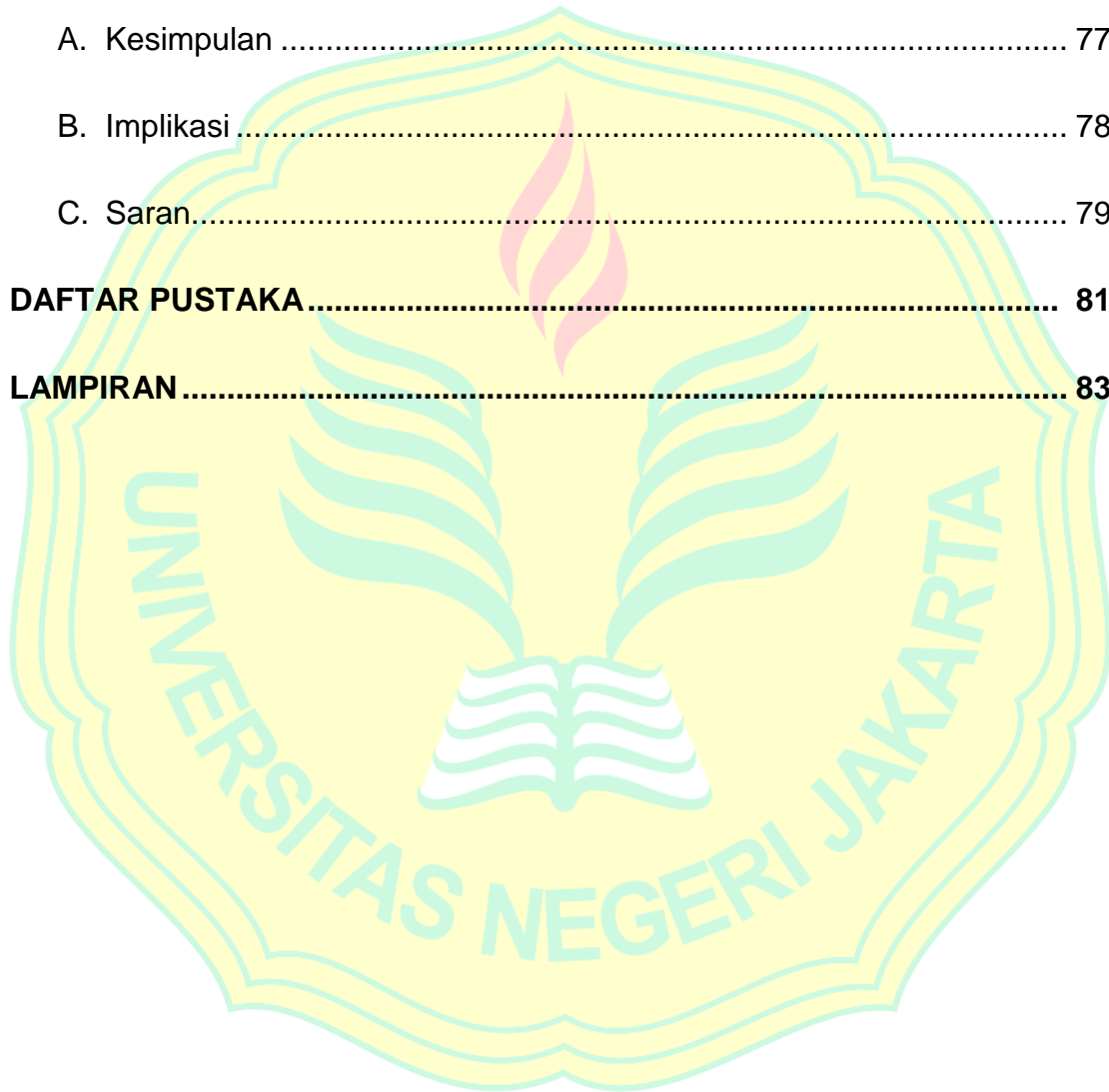
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Ruang Lingkup	6
D. Fokus Pengembangan	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Fokus Pengembangan	11
1. Kajian Kemampuan Kesadaran Diri (<i>Self-awareness</i>)	11
a. Pengertian Kesadaran Diri	11
b. Tahapan Kesadaran Diri	13
c. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun	17
2. Kajian Bermain dan Alat Permainan Edukatif	20

a. Pengertian Bermain dan Permainan	20
b. Jenis Kegiatan Bermain	21
c. Alat Permainan Edukatif.....	24
3. Kajian Pengembangan Permainan “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>)	28
a. Pengertian Permainan “Bintang adalah aku “ (<i>Star Is Me</i>).....	28
b. Karakteristik Permainan “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>)	29
c. Langkah-langkah Bermain Permainan “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>).....	30
d. Tujuan Pembelajaran Permainan “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>).....	31
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	32
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	36
A. Strategi Pengembangan.....	36
1. Tujuan Pengembangan	36
2. Metode Pengembangan	37
3. Responden	37
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Teknik Evaluasi.....	48

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	52
A. Deskripsi Produk.....	52
1. Nama Produk.....	52
2. Materi.....	53
3. Tujuan Produk	55
4. Sasaran Produk	56
5. Karakteristik Produk.....	56
B. Prosedur Pengembangan.....	60
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	60
2. <i>Design</i> (Desain)	61
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	63
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	63
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	66
C. Hasil Pengembangan.....	66
1. Hasil Uji Coba Ahli	67
2. Hasil Uji Efektivitas	71
D. Analisis Hasil Pengembangan	73
1. Kelebihan Produk.....	74

2. Kekurangan Produk	75
3. Kebermanfaatan Produk Saat Ini	75
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi	78
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	32
TABEL 3.1 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi.....	39
TABEL 3.2 Kisi-kisi Instrument Ahli Media	40
TABEL 3.3 Kisi-kisi Instrument untuk Anak Didik.....	40
TABEL 3.4 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE	41
TABEL 3.5 Rancangan Permainan	44
TABEL 3.6 Skala Likert.....	49
TABEL 3.7 Skala Guttman	50
TABEL 3.8 Penilaian Skor Responden.....	51
TABEL 4.1 Kisi-kisi Materi Kartu Pertanyaan/Pernyataan	54
TABEL 4.2 Kegiatan Pembuka	62
TABEL 4.3 Kegiatan Inti	64
TABEL 4.4 Kegiatan Penutup.....	65
TABEL 4.5 Rekapitulasi Ahli Media	68
TABEL 4.6 Rekapitulasi Ahli Materi.....	69
TABEL 4.7 Saran dari Ahli Materi beserta tindak lanjut	70
TABEL 4.8 Data Anak	72
TABEL 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba dengan Seluruh Anak	72

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 Desain Karpet “Bintang adalah aku” (<i>Star is Me</i>)	46
GAMBAR 3.2 Desain Dadu “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>).....	47
GAMBAR 3.3 Desain Kartu Permainan “Bintang adalah aku” (<i>Star Is Me</i>).....	47
GAMBAR 4.1 Karpet	57
GAMBAR 4.2 Dadu.....	58
GAMBAR 4.3 Kartu Pertanyaan/Pernyataan	59
GAMBAR 4.4 Buku Pedoman.....	60
GAMBAR 4.5 <i>Design</i> Karpet.....	62
GAMBAR 4.6 <i>Design</i> Dadu	62
GAMBAR 4.7 <i>Design</i> Kartu Pertanyaan/Pernyataan	62